New
NATSUME Consumer Hot Line!
Call 1-900-820-HINT

.95 cents per minute charge, minors under the age of 18 must have parental permission before calling. Touch-tone phone required.

For Game tips on Pocky & Rocky, and other Natsume titles, as well as what the game Magazines have to say about Pocky & Rocky and info on upcoming Natsume titles.

NATSUME
1243A HOWARD AVENUE
BURLINGAME, CA 94010

PRINTED IN JAPAN

SNS-KK-USA

INSTRUCTION BOOKLET

NATSUME

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

NOTES FROM NATSUME

Pocky & Rocky

Thank you for purchasing Pocky & Rocky for the Super Nintendo Entertainment System. We are proud and delighted that you chose to add our title to your video game library. Please read this manual to assure your complete enjoyment of our product. We hope you have many hours of entertainment with this action/fantasy game.

WARNING: PLEASE READ THE ENCLOSED CONSUMER INFORMATION & PRECAUTIONS BOOKLET CAREFULLY BEFORE USING YOUR NINTENDO® HARDWARE SYSTEM OR GAME PAK.

NATSUME

NATSUME INC.
1243A Howard Avenue
Burlingame, CA 94010

LICENSED BY Nintendo

NINTENDO, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM AND THE OFFICIAL SEAL ARE REGISTERED TRADEMARKS OF NINTENDO OF AMERICA INC. ©1991 NINTENDO OF AMERICA INC.

THIS OFFICIAL SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM. ALL NINTENDO PRODUCTS ARE LICENSED BY SALE FOR USE ONLY WITH OTHER AUTHORIZED PRODUCTS BEARING THE OFFICIAL NINTENDO SEAL OF QUALITY.

MADE IN JAPAN

Pocky and Rocky is a trademark of Natsume Inc. Natsume is a registered trademark of Natsume Inc. © 1993 Natsume Inc.

TABLE OF CONTENTS

Notes from NATSUME 2
Safety Precautions 4
Background 5
Game Controls 6-7
Movement 8
Methods of Attack 9-10
Difference In Play Between Pocky and Rocky 11
Special Items 12-13
Characters 14-15
Limited Warranty 16
Notes 17-18
Game Master Challenge 19

SAFETY PRECAUTIONS

For greater enjoyment of the game, please take the time to read this manual. The following items are for the care of your game.

1. Avoid subjecting the Game Pak to extreme temperature changes and shocks.
2. Do not touch the terminal connectors. Keep them safe by storing the game in the protective storage case.
3. The use of solvents, thinners, alcohol benzene and other strong agents can damage the Game Pak.

BACKGROUND

Some time ago, the Nopino goblins went on a rampage, however, Pocky had put an end to that, and they had been quiet since then.

One day, all of a sudden Rocky the Raccoon, a Nopino goblin came running to Pocky's shrine. He said "Something terrible has happened. My fellow Nopino goblins have lost their minds. When I woke up, they were very agitated. When I tried to calm them, they came after me."

"Why? I thought that they were cured."

"I don't know either. In any case, I can not handle this by myself. I need your help."

At that moment goblins appeared.

During the battle with the Nopino goblins, Pocky & Rocky find out that Nopino goblins were under the spell of another force. Who on earth has cast the spell and are controlling the Nopino goblins? And what for?

GAME CONTROLS

Control Pad—Moves player in the direction you choose.

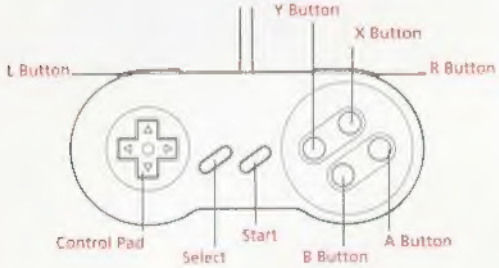
A Button—Throws the magic stick for Pocky and the magic leaves for Rocky.

B Button—Attack with the magic stick for Pocky, the magic tail for Rocky.

X Button—Slide.

Y Button—Consecutive throw of the magic cards and magic leaves.

L and R Buttons—Bomb.



*Control Buttons may be changed in the options screen.

GAME CONTROLS, cont.

START—Game Start, pause.

SELECT—Title screen. Moves cursor.

***Options**—You can preset the mode (normal, easy, hard), sound (stereo or mono) and the con trol button. You can also check out the music and the sound effects in the game. By using exit, you can go back to the title screen.

2nd Player can enter the game when it says "You can try too" on the screen.

MOVEMENT

1. **Walk**—Player can move in 8 directions. Pocky and Rocky move at different speeds.

2. **Sliding**—Sliding can be used when running from enemies or escaping from traps. The speed and the distance of Pocky and Rocky's sliding are different. Sliding can also be used as a weapon when 2 players are playing simultaneously.

By sliding and hitting the other player, the other player will spin around all over the screen, defeating enemies on the way.

METHODS OF ATTACK

1. **Magic Cards (Pocky)/Magic Leaves (Rocky)**

By picking up the same item during play, you can power up your magic cards. By getting hit, the power level of the magic cards will decrease.

Wide shot—

Pick up blue balls to power up magic card to have wide shot capabilities.

Fire shot—

Pick up red balls to power up magic cards to have fire shot capabilities.

METHODS OF ATTACK, cont.

2. Magic Stick (Pocky)/ Magic Tail (Rocky)

Use it for offense and defense. If you hold down the button, you can create a spin attack.

If the player is Rocky, hold the button down and Rocky will turn into a stone statue, and become invincible.

3. Bomb

Damages surrounding enemies. You are given three bombs at the beginning in the Easy mode, one in the Normal mode and none in the Hard mode. You can collect more bombs during the course of the game.

DIFFERENCE IN PLAY BETWEEN POCKY AND ROCKY

There are some differences between Pocky and Rocky's actions:

Walking—Pocky can walk a bit faster than Rocky.

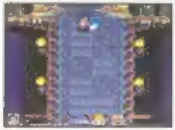
Sliding—Pocky slides fast, but does not cover much distance. Rocky slides slower, but covers a longer distance.

Bombs—They are basically the same for both players, but Pocky's bombs can defeat big enemies, while Rocky's bombs can only defeat small enemies, but covers a wider range.

Pocky's Multidirectional Bomb attack

Rocky: Same as Pocky, but his power attack will cover the whole screen and will have less power than Pocky's

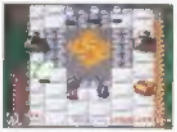
Spin Attack—Pocky can do a spin attack by holding the B button. This provides defense against any type of weapon. Rocky, on the other hand, will become an invincible stone statue for about 5 seconds.



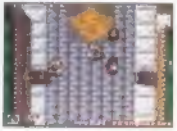
SPECIAL ITEMS

Items are either held by enemies or are in baskets around the game.

Blue ball—Gives you wide shot capabilities

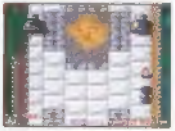


Red ball—Gives you fire shot capabilities



If you take a ball other than the one you have, you will return to the first power level.

Magic Shield Item

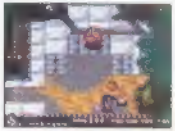


SPECIAL ITEMS, CONT.

Mad dog—
Player can ride on the Mad dog. He jumps around for a while and defeats enemies. Player can not use cards or stick while riding the Mad dog.

Bomb Item—
Gives you one bomb.

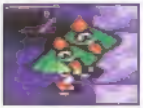
Life Recovery Items—
Magic snack—Restores full life.



Magic Drink—Restore partial life.

Help man—
A help man is hiding somewhere in each stage. When he appears, he will drop some items for you to pick up. He has some very special items, such as a protection shield.

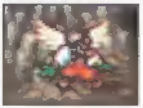
CHARACTERS



Unby

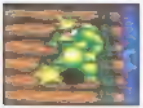
Skelety

Snakey



Wing Obo

Mr. Obo



Kappa

Jack-O

CHARACTERS, CONT.

Zombeez

Demon Head

Mad Lion

Pyrate Pete

Joker

Ghost Knight

Bazooka Men

LIMITED WARRANTY

90-Day Limited Warranty

NATSUME INC. warrants to the original consumer that this NATSUME Game Pak ("PAK") shall be free from defects in material and workmanship for a period of 90 days from date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this 90-day warranty period, NATSUME will repair or replace the PAK, at its option, free of charge.

To receive this warranty service:

1. DO NOT return your defective Game Pak to the retailer.
2. Notify the NATSUME Consumer Service Department if the problem is requiring warranty service by calling: (415) 342-1712. Our Consumer Service Department is in operation from 9:00 A.M. to 5:00 P.M. Pacific Time, Monday through Friday.
3. If the service technician is unable to solve the problem by phone, he will provide you with a return Authorization number. Simply record this number on the outside packaging of your defective PAK, FREIGHT PREPAID AND INSURED FOR LOSS OR DAMAGE, together with your sales slip or similar proof-of-purchase within the 90-day warranty period to:

NATSUME, INC.
Consumer Service Department
1243A Howard Avenue
Burlingame, CA 94010
(415) 342-1712

This warranty shall not apply if the PAK has been damaged by negligence, accident, unreasonable use, modification, tampering, or by other causes unrelated to the defective materials or workmanship.

REPAIRS AFTER EXPIRATION OF WARRANTY:

If the PAK develops a problem after the 90-day warranty period, you may contact the NATSUME Consumer Service Department at the phone number noted previously. If the NATSUME service technician is unable to solve the problem by phone, he may provide you with a Return Authorization number. You may then record this number on the outside packaging of the defective PAK and return the defective PAK, FREIGHT PREPAID AND INSURED FOR LOSS OR DAMAGE, to NATSUME, enclosing a check or money order for $20.00 payable to NATSUME, Inc. NATSUME will at its option, subject to the conditions above, repair the Pak or replace it with a new or repaired PAK. If replacement PAKS are not available, the defective PAK will be returned and the $20.00 payment refunded.

WARRANTY LIMITATIONS:

ANY APPLICABLE IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTIBILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE HEREBY LIMITED TO NINETY DAYS FROM THE DATE OF PURCHASE AND ARE SUBJECT TO THE CONDITIONS SET FORTH HEREIN. IN NO EVENT SHALL NATSUME BE LIABLE FOR CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES RESULTING FROM THE BREACH OF ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES. The provisions of this warranty are valid in the United States only. Some states do not allow limitations on how long an implied warranty lasts or exclusions of consequential or incidental damages, so the above limitations and exclusions may not apply to you. This warranty gives you specific legal rights, and you may have other rights which vary from state to state.

GAME MASTER CHALLENGE

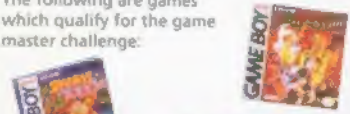
Defeat this game, and take a picture of the ending screen with your face in it (For SNES and NES games). Send the picture to Natsume and you will be designated a Natsume Game Master, and you will be awarded the following Prizes:

1. Game Master Sweatshirt.
   Not available in stores. Please specify size.

2. Game Master Certificate.
   Suitable for Framing.

3. Game Masters names will appear in the Natsume Newsletter.

The following are games which qualify for the game master challenge:



MANUAL DE INSTRUCCIONES EN ESPAÑOL

APUNTES DE NATSUME

Gracias por haber comprado Pocky y Rocky para el Super Nintendo Entertainment System (Systema de Entretenimiento de Nintendo).Estámos orgullosos y encantados de que Ud. escogió nuestro juego para aumentar su biblioteca de juegos tipo video. Favor de leereste manual para asegurar que goze completemente de nuestro producto. Esperamos que Ud. se entretenga durante muchas horas con este juego de acción/fantasía.

ADVERTENCIA: FAVOR DE LEER CUIDADOSMENTE EL FOLLETO DE INFORMACION AL CONSUMIDOR Y PRECAUCIONES ANTES DE USAR SU NINTENDO HARDWARE SYSTEM O GAME PAK.

INDICE DE MATERIAS

Apuntes de Natsume..... 18
Precauciónes de Seguridad..... 20
Antecedentes..... 21
Controls de Mano..... 22-23
Movimiento..... 24
Métodos de Ataque..... 25-26
Diferencias de como juegan Rocky y Pocky..... 27
Objetos especiales..... 28-29
Personajes..... 30-31
Garantia Limitada..... 32
Apuntes..... 33-34
Game Master Challenge
(Reto para ser Maestro del Juego)..... 35

PRECAUCIONES DE SEGURIDAD

Para disfutar mas del juego favor de tomar su tiempo y leer este manua . La s guiente nformacion es para e mantenimiento de su juego.

1 Ev te su,etar el Game Pak a cambios extremos de temperatura y a descargas

2 No toque los conectores de a terminal e ectr ca Guarde os en a caja protect va para mantenerlos seguros.

3 El uso de solventes, d solventes bencene de a cohól y otros agentes quimicos puede danar a Game Pak

ANTECEDENTES

Hace t empo, los "goblins" (duendes) de Nopino se a borotaron, s n embargo, Pocky los habia contro ado y desde entonces se habian calmado

Un dia, de repente Rocky the Raccoon (Rocky e Mapache), un duende de Nopino vino corriendo a san tuar o de Pocky D ¡o el, ' Ha ocurrido a go horr ble M s pró mos los duendes se han vue to locos Cuando me desperté estaban muy agitados Cuando intenté de calmarlos, me atacaron."

"¿Por que?" "Pense que estaban curados "

"Yo no se tampoco De todos modos, no puedo resolver esto solo Necesito su ayuda."

En ese momento llegaron los duendes.

Durante a bata a con os duendes de Nopino Pocky y Rocky llegan a saber que os duendes de Nopino esta ban hechizados por otra fuerza ¿Qu enes os han hechizados y estan controlando a os duendes de Nopino? ¿Y para qué?

CONTROLS DE MANO.

Control Pad (Aparato de Control de Mano) Mueve e personaje hacia la direcc ón que Ud escoga

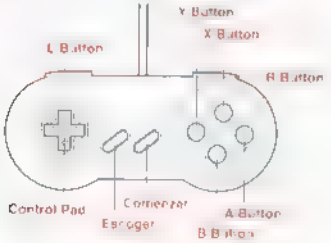
A Button (Botón A) Avienta el pa o mágico para Pocky y las hojas mágicas para Rocky.

B Button (Botón B)- Ataca con el palo mágico para Pocky, con el rabo mágico para Rocky.

X Button (Botón X)- Para Deslizarse

Y Button (Botón Y)- Avienta sucesivamente las cartas mágicas y las hojas mágicas.

L and R Buttons (Botones L y R)- Para Bombardear



* Se puede cambiar la configuración de las teclas de control de mano en la pantalla de opciones.

CONTROLS DE MANO, CONTINUADO

START (COMENZAR) Da comienzo al juego, pausa

SELECT (SELECCIONAR Pantalla de t tulo, mueve el cursor

* Opciones: Se puede programar e modo (normal fácil difícil), son do (estéreo o mono) y la configuracion de tec as También se puede escuchar la mus ca y os efectos sonoros de juego Usando "exit" (salir) se puede regre sar a la pantalla del titulo

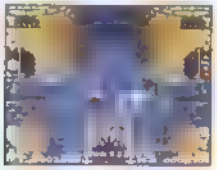
Un segundo jugador puede entrar a juego cuando a pantalla diga, "You can try too " ("Ud tamb én puede intentar ")

MOVIMIENTO

1 **Walk (Caminar)** El jugador puede moverse en 8 direcciones. Pocky y Rocky mueven a velocidades distintas.

2 **Sliding (Deslizarse)** Puede deslizarse cuando esta huyendo de enemigos o escapando de trampas. La velocidad y distancia de como se deslizan Pocky y Rocky son diferentes. También se puede usar el deslizarse como arma cuando juegan dos jugadores simultaneamente.

Con deslizarse y pegar al otro jugador, el otro jugador girara por toda la pantalla, derrogando enemigos a la vez.



METODOS DEL ATAQUE

1 **Magic Cards-Cartas Mágicas (Pocky)/Magic Leaves-Hojas Mágicas (Rocky)**

Al recoger el mismo objeto durante el juego, despues se puede utilizar las cartas magicas. Al recibir un golpe el nivel de fuerza de las cartas magicas se bajara.

Wide shot (Tiro de Alcanze Amplio)
Recoga pelotas azules para poder utilizar una carta mágica y alcanzar tener capacidades de tiro de alcanze amplio.

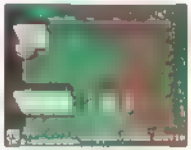
Fire shot (update)
Recoga pelotas rojas para poder utilizar las cartas magicas y alcanzar tener capacidades de update.

MÉTODOS DE ATAQUE, CONTINUADO

2 Magic Stick-Palo Mágico (Pocky)/Magic Tail-Rabo Mágico (Rocky)

Utilízenlos para la ofensa y defensa. Si sigue oprimiendo el botón, puede crear un ataque giratorio.

Si el jugador es Rocky, oprima el botón y Rocky se convertirá en estatua de piedra, y llegará a ser invencible.



3 Bomb (Bomba)

Daña a enemigos cercanos. Se le otorgan 3 bombas al principio en el modo Fácil, 1 en el modo Normal, y ninguna en el modo Difícil. Se puede acumular más bombas durante el curso del juego.

DIFERENCIAS EN CÓMO JUEGAN POCKY Y ROCKY

Hay algunas diferencias en las acciones de Pocky y Rocky.

Walking (Caminando): Pocky puede caminar un poco más rápido que Rocky.

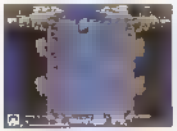
Sliding (Deslizarse): Pocky se desliza rápido pero no cubre tanta distancia. Rocky se desliza más lento pero cubre más distancia.

Bombs (Bombas): Básicamente son lo mismo para ambos jugadores, sin embargo las bombas de Pocky pueden derrogar a enemigos grandes, mientras las bombas de Rocky sólo pueden derrogar a enemigos pequeños, pero tienen más alcance.

Ataque de bombas multidireccional de Pocky

Rocky: Lo mismo que Pocky, pero su ataque cubrirá toda la pantalla y tendrá menos potencia que el de Pocky.

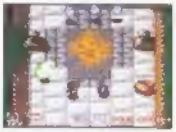
Spin Attack (Ataque Giratorio): Al oprimir el botón B Pocky puede hacer un ataque giratorio. Esto provee defensa contra cualquier tipo de arma. Rocky al contrario se convertirá en estatua de piedra invencible por unos 5 segundos.



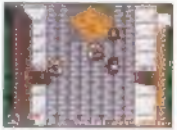
OBJECTOS ESPECIALES

Los objetos están retenidos por los enimigos o están en canastas por todo el juego.

Pelota Azul- Le da capacidades de WIDE SHOT (Tiro de alcanze amplio)

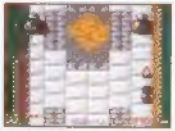


Pelota Roja- Le da capacidades de FIRE SHOT (update)



Si Ud. recoge una pelota diferente de la que Ud. tiene, regresará al primer nivel de fuerza.

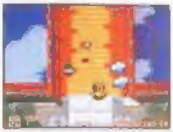
Magic Shield Item (Objeto el Escudo Mágico)



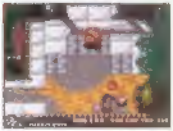
OBJECTOS ESPECIALES, CONTINUADO

Mad dog (Perro Loco)
El jugador puede montarse al Perro Loco. Brinca durante un rato y derroga a enemigos. El jugador no puede usar ni cartas ni el palo mientras montado al Perro Loco.

Bomb Item (Objeto bomba)-
Le da una bomba.



Life Recovery Items (Objetos de recuperación de la vida)-
Magic Snack (bocadillos mágicos)- restauran por completo la vida.



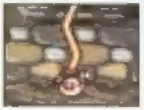
Magic Drink (Bebida mágica)- restaura la vida parcialmente.

Help man (Hombre de apoyo)-
Un hombre de apoyo está escondiendose en cada etapa. Cuando aparezca, dejará algunos objetos para que Ud. los recoga. Tiene algunos objetos muy especiales, por ejemplo un escudo protectivo.

PERSONAJES

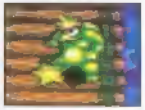
Unby

Skelety


Snakey

Wing Obo

Mr. Obo


Kappa

Jack-O

PERSONAJES, CONTINUADO

Zombeez

Demon Head

Mad Lion

Pyrate Pete

Joker

Ghost Knight

Bazooka Men

GARANTIA LIMITADA

Garantía Limitada por 90 días
Natsume Inc. garantiza al consumidor original que este Juego Natsume Game Pak ("PAK") estará libre de defectos en materiales y labor por un período de 90 días a partir de la fecha de compra. Si ocurre un defecto cubierto por esta garantía durante el período de 90 días de garantía, Natsume reparará o reemplazará el PAK, a la opción de Natsume, sin cobrar.

Para recibir este servicio de garantía:
1. NO devuelva su Game Pak defectivo al vendedor.
2. Avise al NATSUME Consumer Service Department (Departamento de Servicio al Consumidor de NATSUME) si el problema requiere servicio de garantía. Llame al (415) 342-1712. Numero Consumer Service Department está abierto desde las 9:00 a.m. hasta las 5:00 p.m. Hora del Pacífico, lunes a viernes.
3. Si el técnico de servicio no puede resolver el problema por teléfono, le otorgará un número de autorización para devolver el Pak. Simplemente apunte este número afuera, en el paquete en el cual va a devolver su PAK defectivo, FREIGHT PREPAID AND INSURED FOR LOSS OR DAMAGE (CARGA PREPAGADA Y ASEGURADA POR PERDIDA O DAÑO), junto con su recibo de compra u otro comprobante de compra dentro del período de 90 días de garantía al:

NATSUME, INC.
Consumer Service Department
1243A Howard Avenue
Burlingame, CA 94010
(415) 342-1712

Esta garantía no se aplicará si se haya dañado el PAK por negligencia, accidente, uso irrazonable, modificación, si se descompone por descuido, u otras causas no relacionadas con materiales o trabajo defectivos.

REPARACIONES DESPUES DE QUE SE HAYA VENCIDO LA GARANTIA:
Si tiene un problema con el PAK después del período de 90 días de garantía, Ud. puede ponerse en contacto con el NATSUME Consumer Service Department en el número de teléfono antes anotado. Si el técnico de servicio de NATSUME no puede resolver el problema por teléfono, puede otorgarle un número de autorización de devolver el Pak. Entonces Ud. puede apuntar este número afuera, en el paquete en el cual se a devolver su PAK defectivo, y mandarlo, FREIGHT PREPAID AND INSURED FOR LOSS OR DAMAGE (CARGA PREPAGADA Y ASEGURADA POR PERDIDA O DAÑO), a NATSUME, incluyendo un cheque o giro bancario por $20.00 al nombre de NATSUME, Inc. A la opción de Natsume, de acuerdo con las susodichas condiciones, Natsume reparará el PAK o lo reemplazará con un PAK nuevo o reparado. Si no haya PAKs disponibles para reemplazarlo, se devolverá el PAK defectivo y se le reembolsara el pago de $20.00.

Limitaciones de la garantía:
CUALQUIER GARANTIA IMPLICADA QUE SE APLICA, INCLUYENDO GARANTIAS DE COMERCIALIZACIÓN Y CONVENIENCIA AL EFECTO DETERMINADO, POR LA PRESENTE ESTAN LIMITADAS A NOVENTA DIAS A PARTIR DE LA FECHA DE COMPRA Y ESTAN SUJETAS A LAS SUSODICHAS CONDICIONES. EN NINGUN CASO SERA RESPONSABLE NATSUME POR DAÑOS RESULTANTES NI ACCESORIOS DE UN INCUMPLIMIENTO CON CUALQUIERA GARANTIA EXPLICITA O IMPLICITA. Las estipulaciónes de esta garantía son vigentes sólo en los Estados Unidos. Algunos estados no permiten limitaciones en cuanto dura una garantía implícita ni la exclusión de daños resultantes ni accesorios, por eso las susodichas limitaciones y exclusiones quizas no apliquen a Ud. Esta garantía le otorga derechos legales específicos, y Ud. puede tener otros derechos los cuales varían de estado a estado.

APUNTES

APUNTES

RETO PARA SER MAESTRO DEL JUEGO

Derrote este juego, y saque una fotografía de la cara de Ud. junta a la pantalla final (para juegos SNES y NES). Mande la fotografía a Natsume y Ud. será nombrado Maestro del Juego de Natsume, y le otorgarán los siguientes premios:

1. Sudadera de Maestro del Juego
   No se puede comprar en las tiendas.
   Favor de indicar tamaño.

2. Certificado de Maestro del Juego.
   Adecuado para encuadrar.

3. Los nombres de los Maestros del Juego aparecerán en la hoja informativa de Natsume.

   Los siguientes son los juegos que califican para el reto de ser maestro del juego: